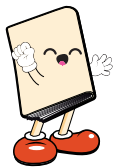
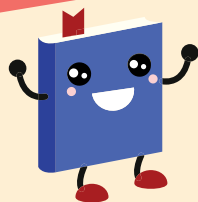


## 42 Llegada



41



31

30

29

25

26

27

28

12

11

10

9

8

5

6

7



## Reglamento del juego

Tenés que llevar a Leopoldito a la biblioteca tirando dados. El primero que llega gana. ¡Pero cuidado!, algunos casilleros del camino son peligrosos. Tratá de evitarlos para encontrar pronto la salida sin dificultades.

## Descripción de las casillas

### Casilla 4 🐛

Mientras esperás en el escritorio de préstamo ves a un estudiante que consulta a Leopoldito, lee unos párrafos y decide extraer información tomando notas en un cuaderno. Como no escribe sobre sus páginas ni marca el texto. **Avanzás 7 casilleros.**

### Casilla 9 🌧️

Un día de lluvia un alumno sale al recreo con Leopoldito en el bolsillo. La lluvia no es intensa pero Leopoldito vuelve mojado. **Perdés un turno hasta que se seque.**

### Casilla 14 🍫

Días después otro niño pide a Leopoldito en préstamo bibliotecario y en el camino a su casa accidentalmente ensucia algunas de sus páginas con chocolate. **Retrocedés 6 casilleros.**

### Casilla 19 🍷

Durante los días de préstamo el niño deja a Leopoldito en una mesa cercana a una estufa, pero por temor a que se queme lo retira inmediatamente. **Avanzás 5 casilleros.**

### Casilla 32 🐈

Más tarde, Leopoldito queda olvidado en la cama y un gato salta sobre él. Cuando el animalito se levanta para seguir su camino, araña y rasga una de sus tapas. **Perdés dos turnos hasta que se recupere.**

### Casilla 36 📖

El día de la devolución, el bibliotecario observa los daños y toma como ejemplo a Leopoldito para dar algunos consejos a todos los alumnos sobre el cuidado en el uso de los libros. **Avanzás 3 casilleros.**